

# Nautilus

A játék célja nyilvánvaló: meg kell semmisíteni az ellenséges hajókat. A hajók négy konvojba rendeződve haladnak a program által kijelölt útvonalon, a játékprogram több lehetséges útvonal közül választ. Minden konvojba három hajó - egy teherhajó és két romboló - tartozik.

A tengeralattjáró sok tekintetben hasonlít a II. világháborúban résztvevőkre, de a műszerfal és a fegyverek kialakításánál inkább ügyeltek a játszhatóság szempontjaira, mint arra, hogy minél realisabb szimulátort készítsenek.

Most nézzük, hogy melyek a legszükségesebb tudnivalók a program kezeléséhez:

## 1. Periszkópállás:

A tengeralattjáróból kinézni a periszkópon keresztül lehet. A játékban ez a képernyő felső harmadát foglalja el, középen a célzáshoz szükséges száskereszt látható. Az alatta lévő kismutatós műszer jelzi a torpedócsövek helyzetét a hajó orrához képest - a torpedócsövek ugyanis csak 0-6 fokig követik a periszkóp elfordulását a hajó orrához viszonyítva. Így, ha a műszer nem látható, nem érdemes a torpedó kilövésével kísérletezni. A periszkóp minden, a játékban előforduló objektumot jelez, mely a látómezőben, a látótávolságon belül van.

Ezek az objektumok a következők:

- teherhajó
- romboló - ágyúiról könnyen azonosítható
- olajtorony-fúrósziget
- világítótorony - forgó lámpája alapján felismerése nem okoz gondot
- sziget
- dokk

Az előbb nem véletlenül említettem a látótávolságot, ha a játék elején KÖD-öt is választhatunk, akkor a látótávolság a játék során véletlenszerűen megváltozhat.

Ezt a program azonnal jelzi. A játék közben gyakran lehet fontos az, hogy körülnézzünk, nincs-e a hajó mögött egy veszélyesen közeledő romboló. Ezért a periszkópot bárhol el lehet forgatni. Finom forgatásnál 1/6 fokos egységekben fordul, de lehet egyszerre 6 fokot is fordítani rajta.

Ha valamilyen tárgy túlságosan távol van ahhoz, hogy szemügyre vehessük, használhatjuk a periszkópba épített ZOOM-ot is, így 1-8-ig tetszőleges nagyítást érhetünk el.

## 2. Játékterület:

A program a periszkóp helyére rajzolja ki a navigációs térképet: ezen egyszerre láthatjuk a teljes játékterületet és meghatározhatjuk a soron következő célpont helyzetét. A térkép baloldalán a "nagyterkép" látható, rajta az egyes célpontoknak megfelelő szimbólumok:

- tengeralattjáró
- ellenséges konvoj
- dokk
- olajtorony-fúrósziget
- világítótorony
- sziget

Középen a négy konvoj és a két dokk koordinátái láthatóak, a térkép jobboldalán a térkép kinagyított részlete könnyíti meg a tájékozódást (ezen az ellenséges hajók nem láthatóak, ez csak térkép).

Ha a tengeralattjáró a víz alá merül, a program automatikusan térkép üzemmódba vált. Amíg mélyen a víz alatt vagyunk nem is lehet visszakapcsolni a periszkóphoz.

## 3. A műszerfal:

A műszerfal középső, legnagyobb részét a szonár (a radar víz alatti megfelelője) foglalja el. Látható rajta minden, a tengeralattjáróval egy magasságban, vagy nála magasabban levő tárgy, melyről a műszer által keltett hanghullámok visszaverődnek. A szonárral megjelenő objektumok egy bizonyos idő után elhalványodnak. A műszer hatósugara 5 km, de ezt egy gombnyomással (R) a felére csökkenthetjük. Ez különösen víz alatt és az ellenség közelében hasznos, mert a közelebb eső tárgyak így jobban megfigyelhetők.

A szonártól balra találhatóak a fegyverrel kapcsolatos műszerek: négy torpedóvetőcsőnek és a rakétakilövőnek megfelelő műszer, illetve a tartalék torpedókat (max.10) és rakétákat (max.6) jelző műszerek találhatóak. A torpedócsövek és a rakétakilövő betöltése mindig automatikus. A fegyverek alatt és a tengeralattjáró sematikus rajzán jelzi a program a sérülések helyét és mértékét. A piros a "halál" színe, megjelenése a legrosszabbat, a játék elvesztését jelenti. Lejebb kis hajórajzok mellett az elsüllyesztett ellenséges hajók számának nyilvántartása történik.

Alatta a dokkoláshoz nyújt segítséget egy felirat, mely jelzi, a tengeralattjáró helyzetét a dokkhoz képest (az egyes égtájakat az N:Észak, S:Dél, E:Kelet, W:Nyugat jelzi), ez a műszer csak akkor látható, ha a dokk közelébe ér a hajónk. Legalul olykor szöveget ír ki a program, ha kedve van felelni.

A szonár fölött és jobboldalt láthatóak a navigáláshoz szükséges műszerek. Működésük azonban csak akkor válik érthetővé, ha előbb megtanuljuk, hogyan lehet egy tengeralattjáróval hajózni.

- gázt négy fokozatban (előre és hátra 1/4, 1/2, 3/4 és teljes gáz) lehet adni.

- forduláshoz a kormányt 0-30 fokig állíthatjuk be. Ha magára hagyjuk, akkor automatikusan visszaáll középállásba. A kormányt azonban rögzíteni is lehet, akkor viszont ügyeljünk arra, hogy ne hogy túlforduljunk a célon.

- a tengeralattjáróba diesel és villanymotort is beépítettek. Víz alatt csak a villanymotor működik, a felszínen mindkettő (ráadásul a diesel tölti az akkumulátorokat). Ha mind a két tank tele van akkor először érdemes a villanymotort használni, máskülönben semmi hasznunk nincs abban, hogy a diesel tölti az akkumátort.

- ha víz alá akarunk merülni, a ballaszt-tartályokba kell vizet beszívni. Ekkor a hajó - a beeresztett víz menynyiségétől függő mélységig - a víz alá süllyed. Felemelkedéshez a ballasztvizet sűrített levegő nyomja ki a tartályból (ha ez a levegő kifogy, akkor soha nem tudunk tudni feljönni a víz alól). A felszínen a diesel motorral ismét fel tudjuk tölteni a levegőtartályt.

- Finomabb süllyedéshez és emelkedéshez használhatóak a hidroplánok. Ha ezek szövegét megváltoztatjuk (letoljuk vagy feltoljuk), a hajó szép finoman a víz alá merül, vagy felemelkedik onnan, (hátramenetben éppen fordítva kell használni). Használhatjuk a hidroplánokat a süllyedés vagy emelkedés fokozására is.

Normális körülmények között egy tengeralattjáró túlságosan lassú ahhoz, hogy a játékos rövid idő alatt eljusson a 96 km-es hosszúságú játékterületen egy távoli célpontig (normál esetben ez fél napig is eltartana). Ezért egy idősűrítő van beépítve, így az idő harmicszor gyorsabban telik el, mint normálisan. Ezt a programban (Deus ex Machine) DEUS-nak neveztük el. A hajók sokkal gyorsabban mozognak és fordulnak (ez utóbbira ügyeni kell), az óra is harmicszor gyorsabban jár. Ez azonban csak a célpont megközelítésére jó, a csata már "normális" időszámítás mellett történik. Ha valamilyen lövedék, ágyógolyó, rakéta, vagy torpedó a vízben van, nem lehet DEUS-ba kapcsolni. Ez fordítva is igaz, DEUS-ban nem lehet lőni!

A rendszer előnye így is pillanatok alatt nyilvánvalóvá fog válni, pillanatok alatt (l) óriási távolságot megtéve eljuthat az ellenséges hajók közelébe. Azonkívül látványnak sem utolsó, beülni a vízben vadászgépebbességgel úszó hajóba.

#### **4. A dokkoláshoz szükséges tudnivalók:**

A játék kezdetén is dokkból áll ki a tengeralattjáró, a játék végén is, feltéve, ha sikerült az összes ellenséges hajót megtorpedózni, valamelyik dokkba kell visszaállni. Játék közben erre akkor kerülhet sor, ha fogyóban van az üzemanyag, kevés fegyver maradt a raktáron, vagy súlyos sérülések javítása vált elkerülhetetlenné.

A dokkot hasábszerű tárgy jelzi a periszkópon, végében egy horgonnyal jelzi a helyes irányt. A dokk csak az egyik oldalon nyitott, csak 90 fokban (hátramenetben 270 fokban) lehet megközelíteni. A beállításnak nagyon pontosnak kell lenni, ezt segíti a fent említett műszer. A jelző a 0 értékhez képest kelet-nyugati irányban csak 10 méter, észak-déli irányban csak 1-2 méter tévedést enged meg. A hajó orra az optimális 90 foktól csak 1-2 fokban térhet el. A fenti sorokat érdemes megjegyezni, máskülönben a tengeralattjáró összeütközhet a dokk falával. Az is természetes, hogy kikötéskor meg kell állni a hajóval, (érdemes már kikapcsolt motorokkal siklani az utolsó pár méteren), ugyanis a száguldó hajót senki nem tudja elkapni a kikötői kötelekkel.

Dokkolás idejére a program automatikusan DEUS-ba kapcsol - hogy a folyamat ne tartson túl sokáig - és elkezd a töltést és a javítást. Természetesen, ha sürgős dolgunk akad (pl.jön az ellenség) bármikor kiállhatunk a dokkból, csak a gázkart kell hátrahúzni (A).

#### **5. Amit a lövöldözéshez tudni kell:**

Célozni nyilvánvalóan a periszkóppal lehet,de míg a torpedókat a hajó orrához képest csak 1-6 fokban lehet kilőni, a rakétákat bármilyen irányban elereszthetjük. Ráadásul a rakétát menet közben is irányíthatjuk, (fel, le,jobbra, balra) és így is rávezethetjük az ellenfélre. A rakéta indításakor két további mutató jelenik meg a periszkópon:a baloldali a rakéta üzemanyagának csökkenését jelzi, (ha elfogyott, a rakéta beleesik a vízbe) a jobboldali a rakéta vízfeletti magasságát mutatja, max. 40 méterig. A rakéta mindig úgy fordul, hogy a szátkereszt közepe felé mozogjon. Azt azonban senki ne várja, hogy állandóan a szátkereszt közepén maradjon, ez teljesen illogikus lenne, hiszen a tengeralattjáró is mozog közben, a rakétának tehetetlensége is van és nem oldalirányú lökést kap középfelé, csak fordulni tud visszafelé, ha valami eltéríti a szátkereszt közepétől. Arra is kell ügyelni, hogy a rakéta állandóan emelkedik kissé (fogy az üzemanyaga és mindig könnyebb is lesz).

Az ellenséges hajók közül a teherhajó fegyvertelen,de csak pontos találattal lehet elsüllyeszteni - az ilyen sokezertonnás hajó nem feltétlenül robban fel bármilyen találattól.A rombolók két ágyúból (orr - és tatágyú) lőhetnek és tüzeik igen-csak jól értik a mesterségüket. Ha a tengeralattjáró a víz alatt van, vízibombákat szórhatnak a vízbe. Ezek a víz alatt, a beállított mélységnél robbannak fel és összenyomhatják a tengeralattjárót (tudniillik, hogy csak a víz összenyomhatatlan).

A rombolók egyébként gyors, fordulékony, könnyű hajók, de a konvojban haladva csak a teherhajók sebességével haladnak. Ha viszont támadnak, a tengeralattjárónál is jóval gyorsabbak, a felszínen nem is érdemes menekülni előlük, mert úgymint utolérnek.

Támadni pedig akkor fognak, ha a tengeralattjárót, vagy a kilőtt torpedókat észreveszik. Ez az "észlelési távolság" a játék elején választott nehezségi fokozattól függ, a "kapitányi" fokozatban kissé vaksik szegények, hogy viszonylag könnyű legyen a játékot megnyerni, "tengernagy" fokozatban viszont igen hamar észreveszik a víz alól kibukkanó periszkópot. Ekkor valamelyik - emlékszünk még rá, hogy ketten is vannak - támadó sebességre gyorsít és a "vagy te, vagy én" elve alapján megtámadja a tengeralattjárót, a konvoj többi tagja pedig menekülésre veszi a dolgot. Ha a tengeralattjáró, az ágyúgolyókat elkerülendő a víz alá merül, azonnal a nyakába kapja a vízibombákat (már lehet figyelni a sérüléseket). Ha elég mélyre süllyedünk a vízibombáknak már nincs hatásuk, de ilyen mélységben nagyon figyelni kell a tengerfenékről kiemelkedő tárgyakra (a szonár ilyenkor a legfontosabb műszer!), nehogy nekimenjünk valami sziklának.

A játék kétségkívül nem könnyű, de a valóságban sem leányálom tengeralattjárón szolgálni.

Mi lenne hát a követendő taktika? Azt a játék készítői sem tudják, hogy mivel lehet a legnehezebb fokozatban a játékot megnyerni. Két módszert azért ajánlanék:

1. Ha hátulról (félhátulról) közelítjük meg a konvojt, a rombolók felénk fordulásáig több idő marad a célzásra. Nehezebb fokozatban meg lehet próbálni "beteríteni" a vizet torpedókkal, majd villámgyorsan a víz alá merülve reményünk lehet arra, hogy a rombolót elkapja valamelyik torpedó.

2. Könnyebb fokozatban érdekesebb oldalról megközelíteni a konvojt. Ekkor az egyik romboló elé célozva kilövünk néhány torpedót. Ezután megpróbáljuk a másik rombolót rakétával eltalálni. A magára maradt teherhajóval ezután nem lehet gond elbánni.

Végül nézzük, milyen rövidítések vannak a műszerfalon és milyen gombokat használhatunk a játék közben:

**1. szonár fölött, középen:**

BTTM	a tengerfenék mélysége a hajóhoz viszonyítva
PA	a periszkóp szöge a hajó orrához képest
MAGN	a periszkópon alkalmazott nagyítás mértéke (1-10). A távoli objektumok felderítéséhez és a rakéta irányításához kell.
RDD	a hajó szöge: 0-360 fok
BRG	a kormány szöge: 30 fok
VSI	függőleges sebességjelző (a merülés vagy emelkedés sebessége)

**2. jobboldalt:**

BTT	a villanymotor energiatartalmát jelzi
FUEL	a Diesel motor olajtartalmát jelzi
DPT	mélységmérő
BLST	a balasztvíz mennyiségét mutatja
AIR	a sűrített levegő mennyiségét jelzi

**A szükséges billentyűk:**

Q/A	gáz előre-hátra
B	diesel/villanymotor kapcsoló
V	sűrített levegő beszívás bekapcsolás
N	motorhang be/ki
W	ballaszt be
S	ballaszt ki
½	periszkóp balra/jobbra 1/6 fokkal, plussz CAPS SHIFT 5 fokot fordul
4	kormányrögztetés be/ki (kis jel mutatja )
R	sonár hatótávolságát váltja (ide-oda, kis jel mutatja)
RIGHT SHIFT:	"DEUS" be/ki, kis jel mutatja
O/P	periszkóp le/fel
N	térkép be/ki
LEFT SHIFT/SPACE	önmegsemmisítés, ha kilátástalan a játék vagy elégünk volt belőle.

Ne felejtsük el, induláskor a dokkhoz vagyunk kikötve a forgó szonár jelzi, először hátra kell elindulnunk, az "A" betűvel, majd a térképet bekapcsolva meg kell keresnünk az ellenséges konvojt.

**Jó vadászatot!**